

## BAB III

### METODOLOGI

#### 3.1 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan oleh penulis untuk keperluan tugas ini merupakan metode campuran, metodologi campuran dalam cara pengambilan data yang menggunakan metodologi kuantitatif dan kualitatif di waktu yang bersamaan. Alasan penulis menggunakan metodologi campuran dalam pentingnya data yang didapat dari kedua metode untuk mendukung penelitian tersebut. Untuk metodologi kuantitatif, penulis menggunakan kuesioner yang disebar secara online, sedangkan untuk metodologi kualitatif menggunakan metode wawancara, studi literatur dan studi referensi.

##### 3.2.1 Wawancara Dengan Board Game Illustrator



Gambar 3.17 Wawancara Dengan Rezza Raynaldi

Wawancara dengan Rezza Raynaldi membahas mengenai betapa krusialnya peran *visual* dalam sebuah *board game*, tidak hanya untuk memikat pemain, *visual* dalam sebuah *board game* harus memiliki kemampuan untuk mengantarkan informasi yang tidak dapat diberikan dalam bentuk tulisan. Dikarenakan *board*

*game* tidak dianjurkan memiliki terlalu banyak komponen tulisan di dalamnya, maka simbolisme dibutuhkan untuk menghindari kepadatan tulisan, contohnya merubah sebuah komponen menjadi bidak atau kepingan token yang dapat digunakan dalam permainan.

Ilustrasi dalam *board game* disesuaikan dengan tema dan kebutuhan *board game* tersebut, dikarenakan jarang adanya pembuatan *board game* yang diawali dengan sketsa, maka pembuatan visual mengikuti tema *board game* tersebut. Seperti gameplay system, visual perlu *ditestplay* untuk melihat keabsahan visual dan kesinambungan visual terhadap *board game*, perombakan visual dapat terjadi jika visual masih belum dapat menjelaskan komponen yang seharusnya diwakilkan.

Pembuatan visual dalam *board game* dapat pula disesuaikan dengan target permainan, untuk target anak-anak, tidak diperlukan ilustrasi yang terlalu detail asalkan cukup untuk menjelaskan bagian komponen apakah itu. Tidak hanya *visual* komponen yang berada di atas *board game* yang perlu diperhatikan, namun juga *rulebook* berperan penting dalam kelancaran bermain, sehingga keterbacaan serta kejelasan *rulebook* harus diperhatikan.

### 3.2.2 Wawancara Dengan *Board Game Designer*



Gambar 3.18 Wawancara Dengan Isa Akbar

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data relevan mengenai topik utama yang dibawakan, yaitu seputar perairan Indonesia dan fenomena *overfishing* yang terjadi.

Wawancara dengan Isa Akbar selaku *game Designer* dari boardgame.id yang dinaungi oleh Manikmaya games membahas perihal teknis yang berada di dalam *board game s*, salah satunya dalam proses pembuatan *board game* dan menentukan sistem yang akan diimplementasikan ke dalam *board game* tersebut. Ia berkata salah satu cara terbaik untuk menentukan tingkat kesulitan dan balancing yang tepat adalah mencobanya kepada banyak orang, salah satunya kepada target umur dari permainan itu sendiri, kuncinya dalam sebanyak-banyaknya mengadakan *playtest* untuk mengetahui keabsahan sistem dan visual pada permainan.

Sejak keberadaan *Canvas Ranger* (CR) sebagai salah satu pelopor tabletop games di Indonesia, Isa mengatakan sudah lebih banyak instansi yang berminat

dalam bidang pembuatan *board game*. Yang menjadi poin plus untuk permainan papan, menurut Isa Akbar, adalah tidak adanya limitasi maksimal umur pemain, hanya saja ukuran gol dan tingkat kesulitan akan disesuaikan dengan kategori umur pemain. Hal ini terbukti dengan penggunaan *board games* sebagai media pembelajaran, seperti yang dilakukan Isa dan tim Manikmaya games dalam membuat sebuah card game bertema *renewable energy* untuk anak-anak yang berada di Sumba.

Isa menuturkan, dalam pembuatan sebuah *board game*, perlu diperhatikan juga mengenai efisiensi, hal ini berkaitan jika ingin menciptakan sebuah *board game* dengan budget minim, meskipun hal tersebut memaksa desainer menjadi egois. ‘Keegoisan’ yang Isa katakan mencakup limitasi elemen yang akan dimasukkan ke dalam *board game*, pencarian alternatif juga berperan penting. Serta memlimitasi penggunaan teks dalam sebuah elemen *board game* bertujuan agar game menjadi terlihat lebih ‘bersih’, ada baiknya pemberian teks penjelasan jika dirasa sangat dibutuhkan, diberikan tempat terpisah agar tidak memenuhi *board game*.

### **3.2.3 Studi Referensi**

Studi referensi dilakukan dengan mengambil beberapa karya yang telah lebih dahulu ada untuk dibongkar secara seksama dan menganalisa satu persatu komponen yang ada di dalamnya. Tujuan dari studi ini merupakan mendapatkan pemahaman menyeluruh mengenai sistem yang dianalisa atau menjadi inspirasi bagi karya perancangan.



Studi referensi dilakukan dengan target target permainan yaitu “Aquatico” yang dibuat oleh Manikmaya games, “Take the Bait” dan “Jamaica”. Unsur yang diambil dari kedua jenis permainan adalah penggunaan visual dalam *board game*, sistem permainan, hingga pengaplikasian tema yang menyangkut perairan, ikan dan perikanan ke dalam sebuah media *board game*.

## 1. AQUATICO

Aquatico merupakan *card game* yang diproduksi oleh Manikmaya pada tahun 2017 yang mengangkat tema lingkungan perairan, pencemaran lingkungan dan satwa Indonesia.

### a) Ilustrasi



Gambar 3.19 Visual Dari *Card Game* “Aquatico”  
(<https://www.gameprime.org/2018/02/aquatico-board-game-preview/>)

Aquatico menggunakan vector art untuk visual elemen utamanya, penggunaan jenis teknik ilustrasi ini menciptakan kesan permainan yang ringan dan mudah untuk diterima oleh rentang umur yang lebih luas. Palet warna yang dipilih juga termasuk cerah namun tidak terlalu vibrant, membuat warna yang dipilih terlihat nyaman

dipandang mata, namun tetap informatif mengenai elemen yang ditampilkan di kartu tersebut.



Gambar 3.20 Komponen "Aquatico"  
(<https://www.gameprime.org/2018/02/aquatico-board-game-preview/>)

Dikarenakan mengangkat tema ekosistem perairan dan lingkungan sekitarnya, simbolisme dalam permainan Aquatico tidak terlalu ambigu dan terbilang sangat harfiah, mulai dari bentuk hingga penggunaan warna. Warna yang terdapat di kartu dan papan ekosistem juga menjadi salah satu color-code yang menghubungkan satu komponen ke komponen lain.

Pada bagian belakang kartu merupakan supergrafis dengan nuansa biru dengan motif mirip ‘*hill pattern*’ yang

biasa digunakan dalam karya Jepang. Meskipun kartu memiliki dua tipe yaitu kartu ekosistem dan kartu binatang, bagian belakang kedua tipe kartu tidak memiliki perbedaan sama sekali, sehingga rentan untuk tercampur aduk.

Dan meskipun menggunakan kode warna antara ekosistem dan hewan yang saling terkait, ketiadaan informasi yang lebih jelas pada kartu hewan membuat sedikit kerancuan pada proses menyocokkan hewan dan ekosistemnya, hal ini dikarenakan terdapat beberapa kartu yang memiliki ambiens atau kode warna yang hamper mirip, seperti: laut dalam dan padang sungai yang memiliki kode warna biru namun dengan tingkat kecerahan yang berbeda.

Informasi di dalam kartu juga sangatlah minim, hanya mencakup nama tempat atau nama hewan beserta nama latin hewan tersebut, hal ini membuat penyampaian informasi mengenai ekosistem terkait masih agak susah dipahami, dengan pemain biasanya hanya membaca judul dari kartu tersebut dan menyocokkannya dengan hewan yang terkait tanpa tahu informasi lebih.

b) Material dan bentuk

Dikarenakan berbentuk card game, Aquatico tidak menggunakan material lain selain yang digunakan untuk kartu, dengan tambahan beberapa koin. Bahan yang digunakan berupa

art carton tanpa dengan *coating glossy*, hal ini membuat kartu terasa ringan di tangan, namun sangat mudah terlipat ataupun robek.

Ukuran dari kartu Aquatico berukuran 14cmx7cm, yang membuat ukuran kartu lumayan besar, namun mudah digenggam, namun hal ini menjadi sedikit masalah dimana ketika permainan dilaksanakan di atas bidang yang tidak terlalu besar, maka akan cenderung membuat wilayah bermain jadi terbatas dikarenakan sistem permainan yang mengharuskan untuk menumpuk kartu dan otomatis membuat medan permainan individu melebar. Material kartu yang tipis dan *coat glossy* membuat kertas menjadi licin, yang membuat ketika kartu ditumpuk di bidang yang tidak terlalu datar akan cenderung untuk tergelincir dari medan permainan, dan juga ketika ingin menggeser kartu menjadi sulit apabila mengalami kendala terbatasnya tempat permainan dan ingin menggeser tumpukan ekosistem yang telah dibuat.

Sedangkan *token recovery* dibuat menggunakan karton tebal yang dicetak di bagian atas dan bawahnya dengan logo *recovery* berwarna dan monokrom, ukuran *token* sebesar 2cm dengan tebal 1mm, membuat *token* cukup kokoh. *Token* cukup ringan dan mudah dilempar untuk kelangsungan permainan.

c) *Gameplay*

Inti dari permainan Aquatico adalah membangun sebuah ekosistem yang tidak tercemar, dalam hal ini pemain diharuskan menumpuk kartu diatas salah satu gambar yang telah tersedia di *field* pemain. Namun ketika pemain mendapatkan kartu ekosistem yang tercemar, pemain harus mencoba mengembalikan ekosistem tersebut dengan melempar token *recovery* (menyimbolkan kegiatan pengembalian alam seperti reboisasi atau pengerukan sampah). Pada akhir permainan, pemain akan diberikan hadiah berupa kartu binatang yang akan dinilai sebagai poin pemain jika ekosistem yang berhubungan dengan kartu binatang tersebut memiliki poin paling tinggi diantara pemain lain.

Aquatico memiliki pesan bahwa ekosistem tidak akan berfungsi sebagaimana mestinya jika tercemar, dilihat dari sebesar apapun poin yang dimiliki pemain pada sebuah ekosistem, jika pemain memiliki satu kartu ekosistem tersebut yang tercemar, maka seluruh poinnya akan hangus dan dinilai sebagai nol.

Namun meskipun mengangkat mengenai ekosistem Indonesia, minimnya informasi mengenai ekosistem tersebut membuat pemain tidak dapat mengetahui apakah contoh dari ekosistem tersebut di wilayah Indonesia.

d) Referensi yang diambil

Dari seluruh komponen dalam Aquatico, penulis menjadikan jenis ilustrasi Aquatico sebagai referensi dikarenakan kesinambungan tema permainan Aquatico dengan tema perancangan *board game* bertema *overfishing* ini.

## 2. “TAKE THE BAIT”

“Take the Bait” merupakan *board game* yang mengangkat tema olahraga memancing.

### a) Ilustrasi



Gambar 3.21 Komponen Dalam Permainan “Take the Bait”

([https://cf.geekdo-images.com/imagepage/img/8oS\\_Z9-](https://cf.geekdo-images.com/imagepage/img/8oS_Z9-Fqp8yDtHck_DwhRef4ho=/fit-in/900x600/filters:no_upscale()/pic1324436.jpg/)

[Fqp8yDtHck\\_DwhRef4ho=/fit-in/900x600/filters:no\\_upscale\(\)/pic1324436.jpg/](https://cf.geekdo-images.com/imagepage/img/8oS_Z9-Fqp8yDtHck_DwhRef4ho=/fit-in/900x600/filters:no_upscale()/pic1324436.jpg/))

“Take the Bait” memiliki ilustrasi yang tidak mendetail, lebih menggambarkan *outline* dari permainan tersebut (taman, pelabuhan, dek dan danau), dikarenakan papan akan dijadikan untuk tempat menaruh pion dan token yang akan digunakan

sepanjang permainan. Memiliki warna yang cukup saturated dengan tingkat kecerahan yang lumayan tinggi, hal ini membuat kontras antara satu elemen dengan elemen yang lain, terutama untuk membedakan pion antar pemain.

Selain itu “Take the Bait” memiliki element lain berupa kartu, ilustrasi pada kartu menunjukkan barang-barang yang dapat digunakan oleh pemain dalam sepanjang permainan, ilustrasi pada kartu terkesan sederhana dengan palet warna yang lebih *tinted* daripada sisa dari komponen permainan yang terkesan *saturated*.



Gambar 3.22 Pion dan Token Dalam "Take the Bait"

([https://cf.geekdo-images.com/imagepage/img/jkuhzB88C7kIuPSakDXJTr\\_OuuI=/fit-in/900x600/filters:no\\_upscale\(\)/pic1324437.jpg/](https://cf.geekdo-images.com/imagepage/img/jkuhzB88C7kIuPSakDXJTr_OuuI=/fit-in/900x600/filters:no_upscale()/pic1324437.jpg/))

#### b) Material

Take the bait menggunakan kayu untuk pion dan token, penggunaan material 3D (pion yang berdiri tegak) membuat variasi permainan menjadi lebih menarik dengan keberadaan pion pemain di spot-spot tertentu di atas papan permainan.

Besar pion terbilang cukup untuk digenggam oleh pemain dan tidak menutupi komponen yang dicetak di atas papan permainan.

c) Referensi yang diambil

Referensi yang akan diambil dari permainan “Take the Bait” ini adalah penggunaan papan (*board*) dan bidak berdiri, dalam hal ini mengambil referensi mengenai skala bidak dengan besar papan. Selain itu, penulis juga mengambil referensi teknik ilustrasi sederhana yang menggambarkan suasana danau.

3. “JAMAICA”

Jamaica merupakan sebuah *board game* yang mengangkat tema perompak atau bajak laut, inti dari permainan adalah menyelesaikan perjalanan mengelilingi papan

a) Ilustrasi

Jamaica memiliki teknik ilustrasi painting, pemilihan palet warna didominasi dengan warna kuning-keemasan dan coklat untuk meniru warna asli dari objek-objek yang berada di dalamnya (peti, koin emas). Jamaica memiliki figure orang yang tergambar pada kartu aksi setiap pemain, penggambaran karakter cukup detail dengan teknik painting yang sama.

Ilustrasi sebuah peti yang diletakkan di tengah-tengah papan tidak hanya digunakan sebagai visual namun dapat menjadi tempat pemain menaruh kartu dan dadu selama permainan berlangsung, membuat permainan lebih terfokus ke



tengah papan dan terkesan lebih rapih (kartu harta karun dan dadu tidak berantakan di mana mana).



Gambar 3.23 *Top View* Papan Permainan "Jamaica"  
(<https://raru.co.za/boards-dice/4730894-jamaica-board-game/>)

b) Material

Jamaica memiliki cukup banyak komponen yang terdiri dari: koin, token makanan, token bom, token harta karun, tiga papan untuk menaruh komponen token, dua dadu sisi enam dengan angka satu sampai enam, satu dadu *custom* untuk bertarung, 5 bidak karakter berbentuk kapal yang terbuat dari filament (3d print), 9 kartu harta karun dan 50 kartu karakter yang terbuat dari kertas karton.

Komponen dari permainan Jamaica termasuk cukup kompleks dengan banyaknya jumlah dari masing-masing komponen. Setiap komponen dicetak hati-hati dan memiliki ukuran yang tidak terlalu besar (koin dan token berkisar antara 4cm dan bidak kapal memiliki dimensi tidak lebih dari

7x7x7cm, komponen terbesar hanyalah papan utama, papan kayu untuk menyimpan token, dan kartu aksi karakter).



Gambar 3.24 Komponen “Jamaica”  
(<https://www.amazon.com/Asmodee-JCA01-Jamaica/dp/B0012M7TLS>)

c) *Gameplay*

“Jamaica” memiliki gol permainan yang cukup mudah, pemain hanya harus berlomba-lomba mengumpulkan koin sebanyak-banyaknya sembari berjalan memutar papan, pemain dapat menjalankan bidaknya dengan kombinasi kartu aksi setiap karakter dan dadu enam sisi.

Permainan diakhiri ketika salah satu dari kapal sampai di garis *finish* (berputar satu putaran penuh dari garis start), namun sembari melewati tiap petak di atas papan, pemain akan diberikan pilihan seperti membayar makanan, bertarung dengan

kapal lain hingga mengambil harta karun yang bisa menambah

atau mengurangi jumlah koin pemain pada akhir permainan.

d) Referensi yang diambil

Salah satu bidang yang diambil dalam studi referensi ini adalah

penggunaan *3d print* sebagai bidak dalam permainan,

kemudian ide untuk menggunakan token sebagai komponen

permainan dan yang terakhir penggunaan dadu. Ilustrasi

digunakan sebagai salah satu acuan penulis untuk

mempertimbangkan tipe ilustrasi yang nanti akan digunakan

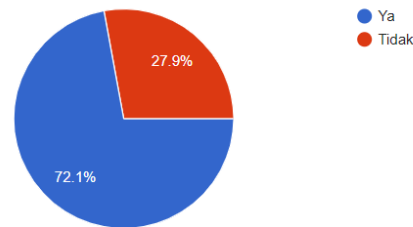
namun tidak terbatas hanya pada gaya ilustrasi ‘Jamaica’ saja.

#### **3.2.4 Kuesioner**

Kuesioner dilakukan sebagai pendukung hipotesis berkaitan tidak awamnya masyarakat terhadap fenomena *overfishing*. Kuesioner ditargetkan untuk umur seluruh umur dan wilayah jabodetabek, dengan target kuesioner adalah 100 orang, target responden akhir mencapai 104 orang. Dengan menggunakan rumus Slovin dan margin error sebesar 10%, maka didapatkan angka perkiraan sampel adalah sebesar 103 orang.

Apakah anda pernah mendengar mengenai fenomena  
'Overfishing'

104 responses



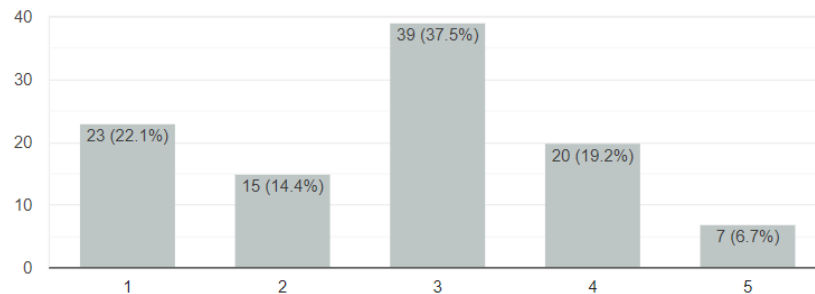
Gambar 3.25 Perbandingan Rasio antara Responden yang Mengetahui Kata *Overfishing* dan Yang Tidak Mengetahui.

Sumber data menjelaskan bahwa dari 104 responden yang berpartisipasi, yang mayoritas berumur 18-25 tahun (81,7%), sebanyak 73 orang (72,1%) pernah mendengar mengenai *overfishing*. Namun sebanyak 31 orang sisanya (37,5%) menjawab mereka tidak begitu mengetahui mengenai kegiatan *overfishing* ini.

Dari 104 responden, terdapat pula 23 responden yang mengatakan mereka tidak mengetahui sama sekali mengenai *overfishing*, diikuti dengan 15 dan 39 orang lainnya yang mengatakan mereka hanya mengetahui sedikit perihal *overfishing*, hal ini menunjukkan bahwa penyebaran informasi jelas mengenai detail kegiatan *overfishing* masih sulit didapat atau beredar di masyarakat, sehingga pengetahuan masyarakat masih sebatas mengetahui nama dan kejadian yang terjadi di Indonesia.

### Seberapa tahu anda mengenai fenomena overfishing?

104 responses

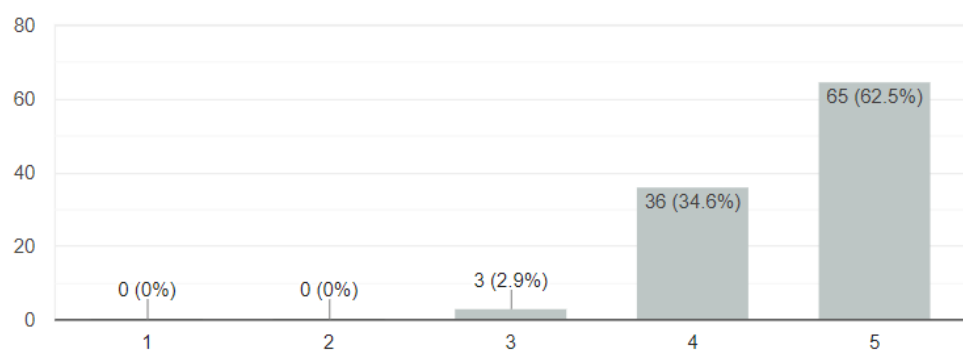


Gambar 3.26 Diagram Batang Mengenai Pengetahuan Mendalam Masyarakat Mengenai Fenomena *Overfishing*.

Selain itu, seluruh responden (100%) merespon positif pada pernyataan bahwa kegiatan *overfishing* seharusnya ditanggulangi demi keberlangsungan kelautan Indonesia, hal ini didukung dengan respon positif sebanyak 65 responden (62,5%) mengatakan bahwa fenomena *overfishing* seharusnya diketahui lebih banyak oleh masyarakat.

### Seberapa penting menurut anda terhadap fenomena overfishing untuk diketahui masyarakat Indonesia?

104 responses



Gambar 3.27 Bagan Tiang Responden Kuesioner Mengenai Pentingnya Pengetahuan Mengenai *Overfishing*

### 3.1 Metodologi Perancangan

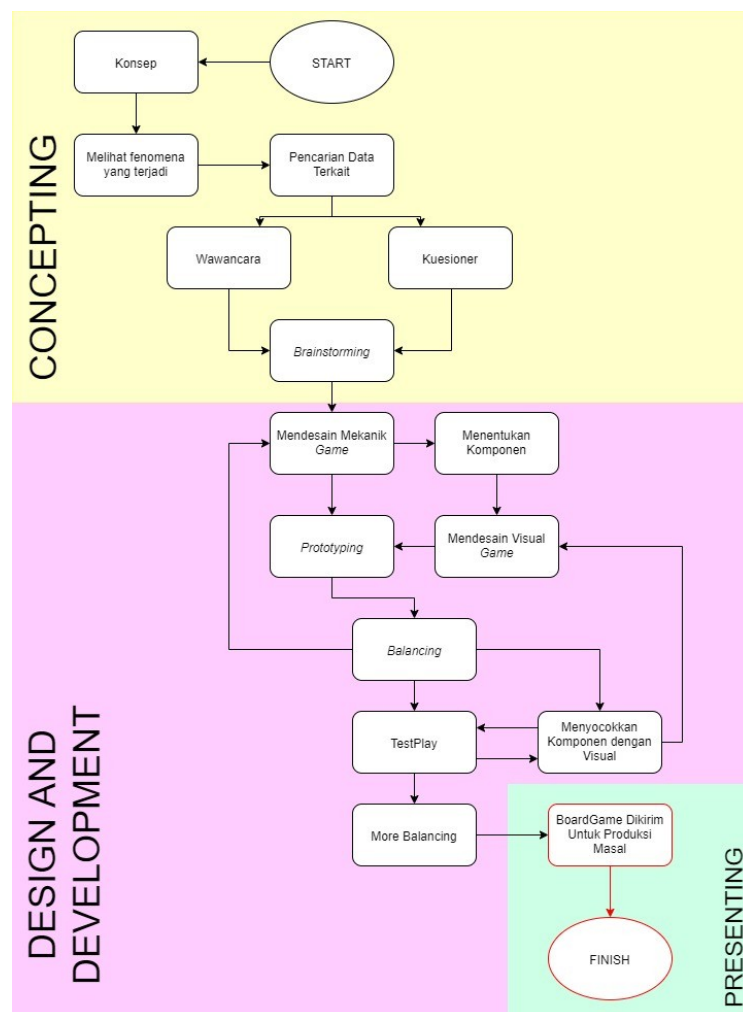
Dalam perancangan board game bertema *Overfishing* ini, penulis menggunakan teori pembuatan *board game* menurut Mike Selinker yang dituliskan di dalam buku “The Kobold Guide to board game Design”, menurut Mike Selinker, terdapat 4 tahapan pembuatan board game yaitu *Concepting*, *Design*, *Development* dan *Presentation*. Untuk tahap *concepting* telah dilakukan dengan melakukan wawancara, studi referensi hingga analisa terhadap permasalahan, untuk mendapatkan duduk permasalahan serta pendekatan yang tepat terhadap masalah. Seluruh informasi dan data yang telah didapatkan kemudian akan digunakan menjadi referensi dasar dalam menciptakan ide ide yang akan digunakan untuk mengembangkan *board game* ini kedepannya, sehingga tahap *concepting* ini tidak hanya terhenti pada pencarian data namun juga hingga tahap menciptakan gagasan dan brainstorming untuk *board game*.

Untuk tahap kedua yaitu *Designing*, seluruh informasi yang didapat dalam tahap *concepting* akan diaplikasikan menjadi sebuah *board game*. Pada tahap ini, ide dasar yang telah didapat diolah menjadi dua bagian: alur permainan dan asset visual yang dibutuhkan. Tahap *Designing* tidak hanya mendesain visual melainkan *gameplay* untuk *board game* itu sendiri.

Untuk tahap ketiga yaitu *Development*, penulis menggunakan seluruh aset visual yang telah dibuat dalam tahap *Designing* dan mengembangkannya menjadi aset fisik. Dalam tahap ini, printing untuk *board game* sudah mulai untuk dikerjakan, mengukur sebagaimana tepat ukuran dan bahan yang dipilih untuk board game.

Untuk tahap *Presentation*, merupakan bagian dimana permainan disuguhkan kepada publisher untuk dicetak secara masal, sudah melewati tahap *prototype* akhir dan tidak memiliki perubahan lagi.

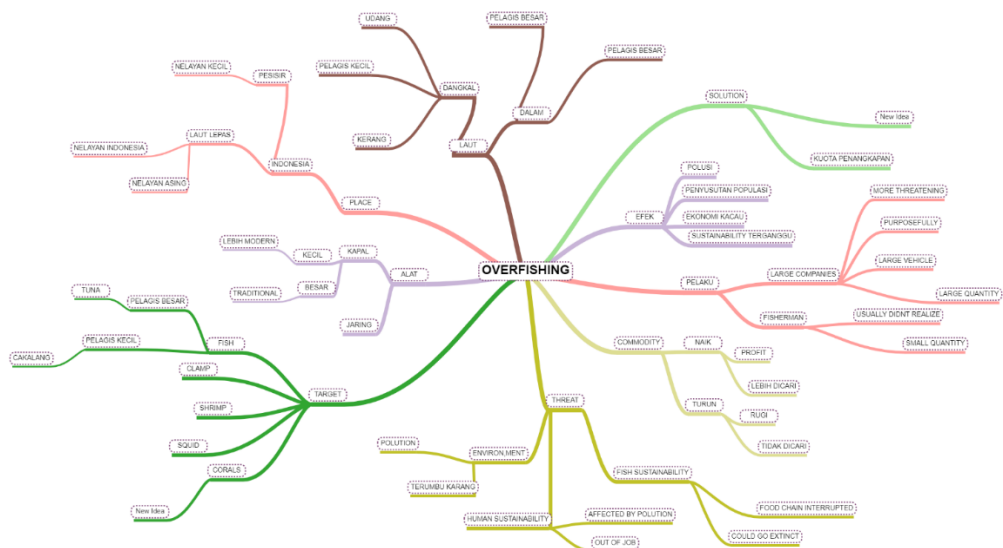
Untuk pembuatan *board game* bertema *overfishing* ini, penulis hanya mengerjakan hingga tahap *development* yang terhenti hingga bentuk *prototype* dari game.



Gambar 3.28 Bagan Metodologi Perancangan

### 3.2.1 Conceptualization

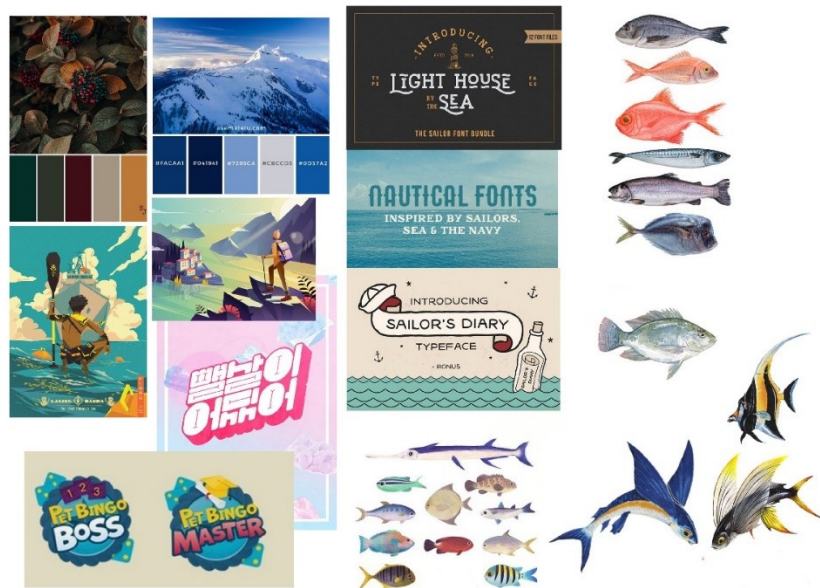
Pada tahap ini, penulis menciptakan sebuah konsep yang nantinya akan dikembangkan menjadi permainan, yang termasuk dalam tahap conceptualization ini salah satunya adalah *brainstorming*. Pada tahap *brainstorming*, penulis menciptakan *mindmap* yang nantinya akan digunakan untuk menarik kata penting yang dapat digunakan untuk membantu menemukan komponen yang tepat untuk *board game*.



Gambar 3.29 MindMap Overfishing

Mindmap *overfishing* digunakan untuk mengetahui detail dari permasalahan utama yaitu *overfishing* dan komponen mana saja yang nantinya bisa diambil untuk diaplikasikan menjadi komponen permainan.





Gambar 3.30 Mood Board

Setelah membuat *mindmap*, penulis mendapatkan beberapa kata kunci yang nantinya dapat ditarik menjadi sebuah ide besar, dan kata kunci tersebut adalah ‘edukasi’, ‘kuota’, dan ‘*sustainability*’. *Moodboard* yang dipilih meliputi pilihan style visual yang dianggap cocok untuk disajikan kepada anak umur 9 sampai 14 tahun dan menitikberatkan kepada ilustrasi yang tidak terlalu kartunis agar detail dan kejelasan benda masih dapat dilihat, namun juga tidak terlalu detail mendekati realistis. *Color palette* dipilih dikarenakan warna akan didominasi warna biru sesuai tema laut dan *overfishing*, maka diberikan sedikit warna tambahan yaitu warna kuning yang merupakan warna komplementer.

Selain moodboard, penulis menentukan judul dari boardgame ini, yaitu ‘*Net Rush*’, kata ‘*net*’ berarti jaring, dan ‘*rush*’ berarti terburu-buru atau serbuan, hal ini menceritakan secara implisit mengenai permainan di mana setiap pemain akan berlomba satu dengan yang lain untuk menangkap ikan menggunakan jaring, aksi memancing bersama-sama ini juga merupakan pengaplikasian kata ‘*rush*’

atau serbuan. Setelah penentuan nama, penulis juga membuat logo yang akan digunakan nantinya sebagai identitas.



Gambar 3.31 Perubahan Logo

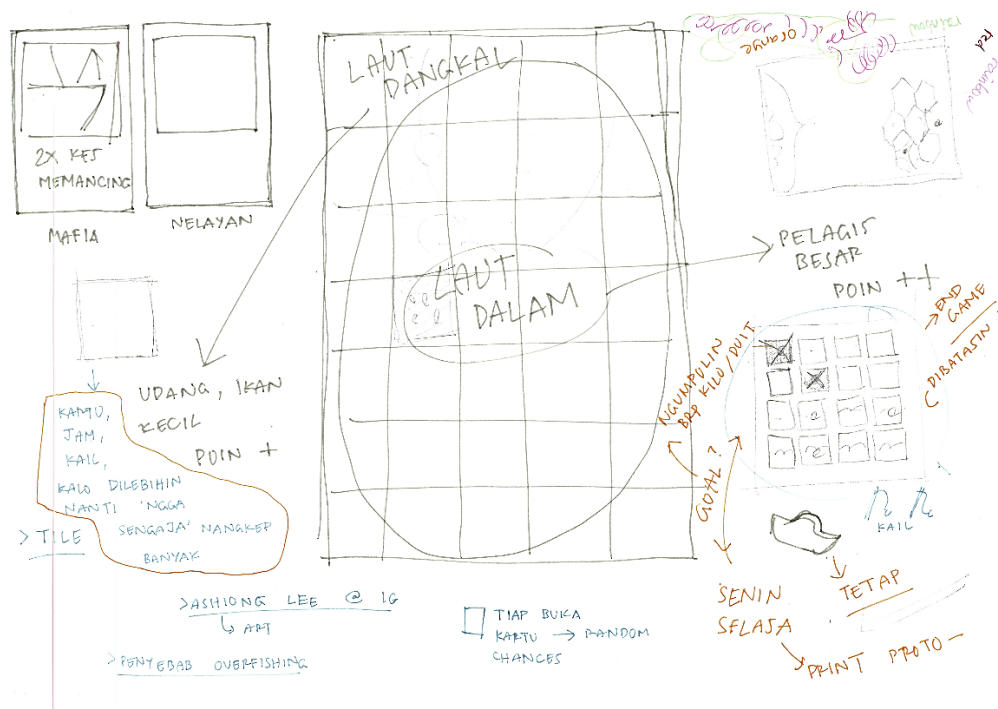
Perubahan desain logo mengikuti kebutuhan identitas boardgame, pada desain awal, ilustrasi jaring tidak begitu terlihat dan juga pilihan font yang kurang terbaca. Desain kedua juga dirasa masih belum menjelaskan maksud permainan. Pada desain akhir, penulis membuat sebuah logo dengan pilihan font dasar berupa ‘juiceline’ dan aksesoris yang ditambahkan manual berupa ombak di akhir huruf ‘n’ dan ‘h’, hal ini menggambarkan bahwa permainan mengambil latar di lautan dimana banyak terdapat banyak ‘ombak’, pilihan font yang dinamis dengan tebal tipis yang bervariasi juga menambah kesan ‘fun’.

### 3.2.2 Design & Development

Pada tahap awal desain, setelah mendapatkan masalah yang ingin diselesaikan, penulis membuat beberapa alternatif *gameplay* yang sekiranya dapat diaplikasikan ke dalam *board game*, termasuk komponen yang akan diuji coba dalam *playtest* terlebih dahulu untuk mengetahui apakah komponen tersebut cocok.

#### 1. *Gameplay*

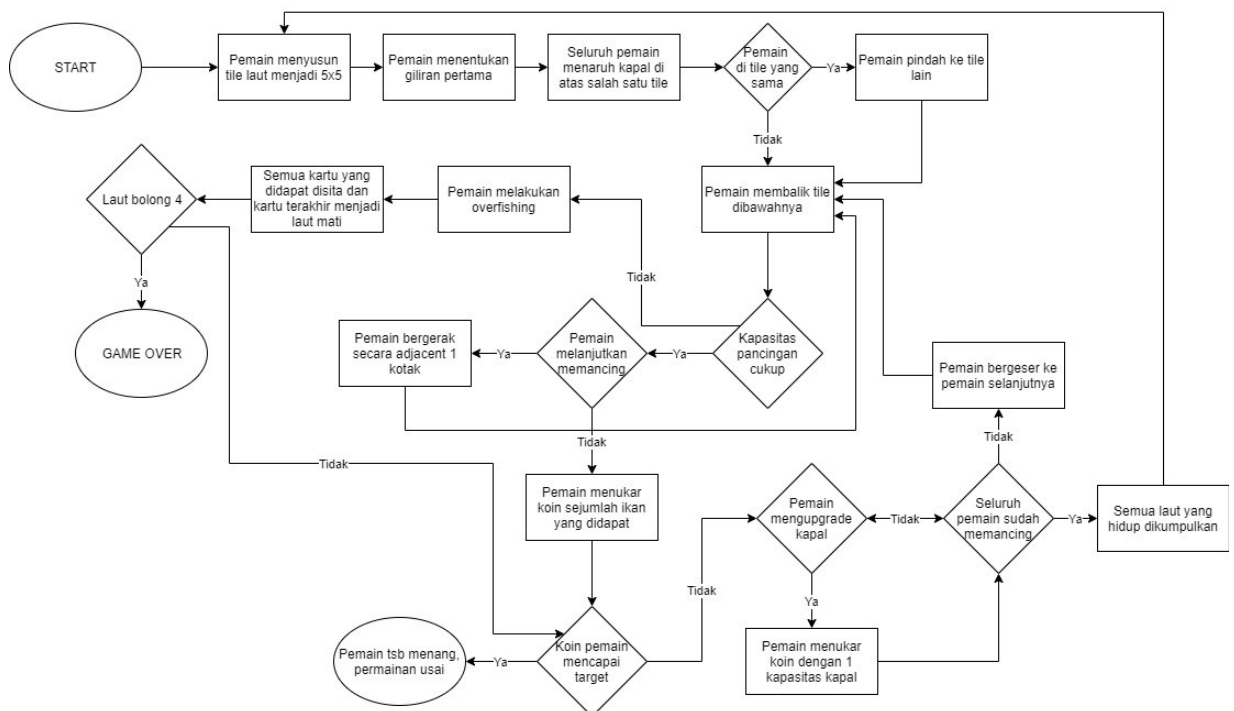
Pada tahap awal, tipe permainan yang diinginkan adalah team vs team dimana goal dari permainan adalah menguasai teritori laut Indonesia dan ikannya. Pemain dibagi menjadi dua tim yang akan menjadi tim mafia dan tim nelayan dimana kedua tim memiliki pekerjaan dan pergerakannya masing-masing. Setiap tim juga memiliki goal mereka masing-masing sehingga permainan dapat dikatakan selesai ketika salah satu tim lebih dulu menyelesaikan goalnya. Pada tahap ini, inti dari permainan akan terfokus pada kegiatan memancing yang dilakukan oleh pihak mafia yang akan mengancam lautan Indonesia, yang nantinya harus digagalkan oleh pihak nelayan.



Gambar 3.32 Desain Awal Permainan

Namun *gameplay* tersebut dirasa kurang cocok untuk memenuhi urgensi mengenai sebab akibat *Overfishing* dan masih terfokus kepada satu pelaku saja, sehingga *gameplay* permainan

diubah menjadi game kompetitif dimana pemain harus melawan satu sama lain untuk menjadi nelayan terbaik. Pemain akan dipersilahkan memancing di laut yang telah disediakan, dan dapat menjual ikan yang didapatnya untuk mendapatkan uang, uang ini nantinya akan menjadi goal permainan yang harus dicapai oleh pemain untuk menjadi pemenangnya. Pembelajaran mengenai Overdishing ini didukung dengan keberadaan game over massal dimana ketika pemain dianggap tidak bisa menjaga laut dan menyebabkan laut mereka kehabisan stok ikan, mereka akan mati bersama-sama. Pada tahap ini, *gameplay* hanya memiliki komponen: tile laut, kapal, kartu kapasitas pancing dan dua jenis koin (1 dan 5).

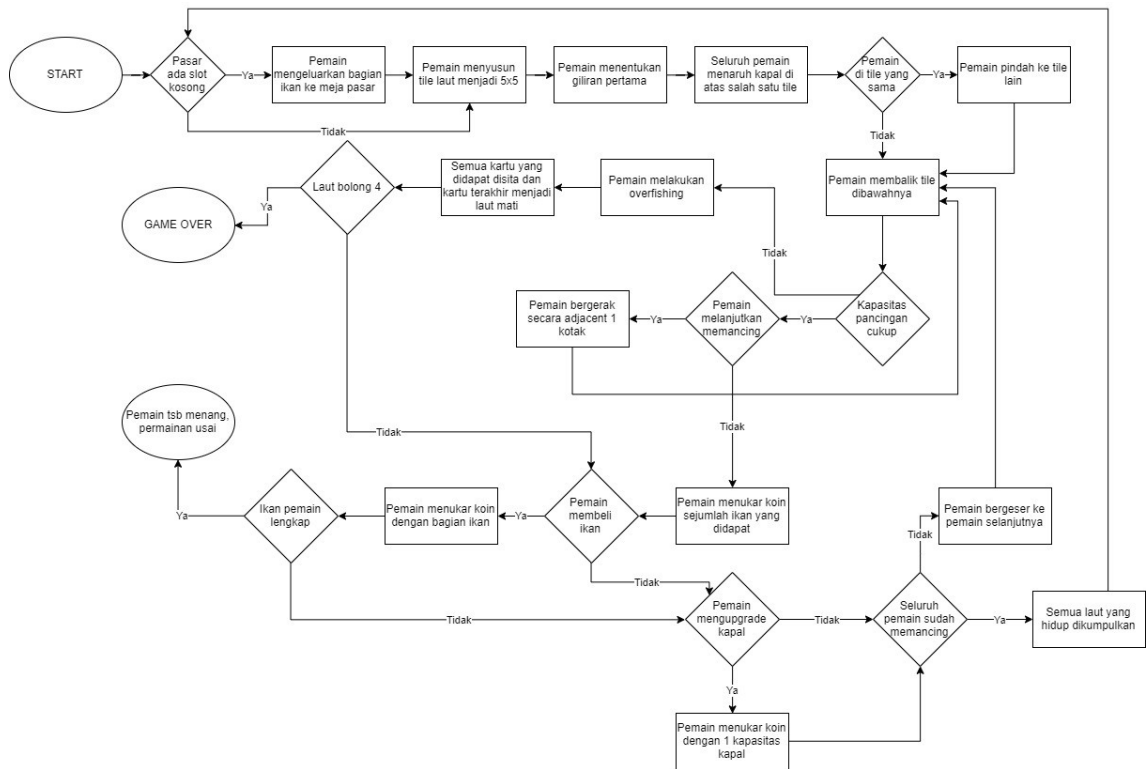


Gambar 3.33 Bagan *Flowchart Gameplay Pertama*



Gambar 3.34 Hasil Uji Coba Gameplay Tipe Satu

*Gameplay* kompetitif ini telah diuji coba dan terbukti dapat dimainkan hingga akhir, namun dikarenakan penulis merasa *gameplay* terlalu mudah dan tidak terlalu menantang dengan goal yang terlalu gamblang, penulis mengimplementasikan sistem membeli trofi ikan. Pada tahap ini goal permainan berubah dari mengumpulkan sejumlah uang menurut peraturan menjadi mengumpulkan seluruh bagian ikan yang mereka butuhkan untuk dapat menjadi nelayan terbaik. Perubahan *gameplay* ini menjadikan adanya penambahan komponen: boks pasar, meja pasar, bagian ikan, dan papan informasi, serta perubahan bentuk kartu energi menjadi plakat ikan.



Gambar 3.35 Bagan *Flowchart Gameplay* Versi Dua

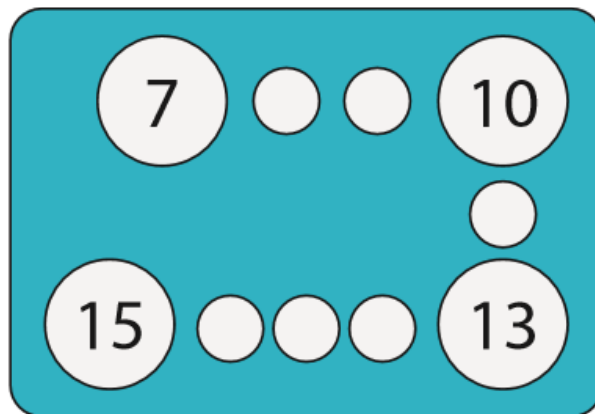
Hingga didapat final dari *gameplay* permainan adalah permainan kompetitif yang bisa dimainkan minimal 2 orang dan maksimal 4 orang, dengan tujuan utama menjadi nelayan terbaik di desa tersebut dengan cara mengumpulkan bagian trofi ikan yang disediakan, untuk membeli bagian trofi ikan, sebelumnya pemain harus memancing di laut yang tersedia namun tidak diperbolehkan hingga melebihi kapasitas pancingan mereka, dan menjual ikan pancingan mereka untuk mendapatkan koin dan koin tersebut berguna sebagai alat tukar, dengan koin tersebut setiap pemain dipersilahkan untuk membeli bagian trofi ikan yang sedang dijual/dilelang. Akhir dari permainan

adalah siapapun yang berhasil pertama kali mengumpulkan trofi ikan secara lengkap.

## 2. Komponen

### a) Energi/Kapasitas Pancing

Pada tahap awal desain, bentuk dari kapasitas pancing adalah kartu simple dengan angka 7, 10, 13 dan 15. Hal ini membuat pemain dapat menambah kapasitas pancingnya namun dengan angka yang sudah ditentukan saja.



Gambar 3.36 Desain Awal Kartu Kapasitas Pancing

Lingkaran kosong di tengah dua angka merupakan batu loncatan yang harus dilalui pemain untuk dapat mencapai angka berikutnya, sehingga jika pemain telah menambah kapasitas kapal namun berada di lingkaran putih pertama setelah angka tujuh (7), pemain tetap dianggap memiliki 7 kapasitas pancing dan bukan 8 atau sepuluh, hingga ia harus menambah kapasitas pancing 2 kali lagi untuk dapat mencapai angka sepuluh. Meskipun system ini berhasil, banyak dari test-player yang merasa tidak nyaman dengan

gap yang berada di tengah dua angka karena ketika mereka mengalami penurunan kapasitas, penurunan kapasitas dirasakan sangat signifikan.

Dari *feedback* yang didapat dari pemain, penulis merubah bentuk kapasitas memancing menjadi bentuk satuan, hal ini memungkinkan pemain untuk menambah kapasitas memancing satu persatu hingga batas maksimal yaitu 15. Penulis mencoba menggunakan manik-manik untuk menghitung kapasitas pancing setiap pemain, dan setiap pemain menambah kapasitas pancingan, mereka akan mendapatkan satu kancing baru.

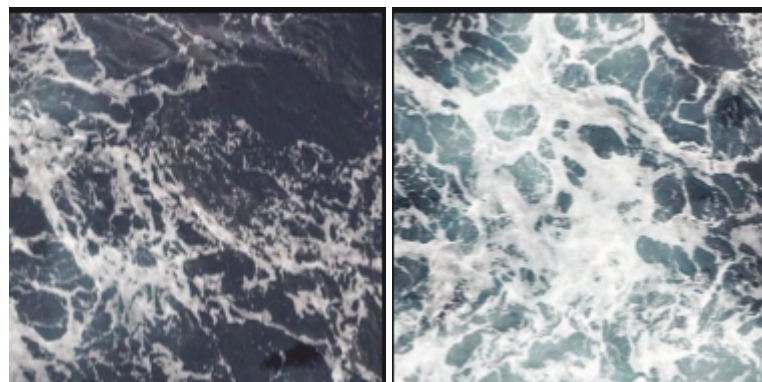
Sistem tersebut terbukti lebih baik daripada yang sebelumnya, di sini pemain dapat memilih untuk menambah kapasitas sesuka mereka, tidak lagi terikat kepada angka yang telah ditentukan. Terdapat juga perubahan dalam sifat pemain dimana beberapa pemain terlihat lebih suka mengutilisasi jumlah kapasitas yang ia miliki meskipun tidak banyak dan ada pemain yang sibuk menimbun kapasitas pancing terlebih dahulu agar kedepannya bisa lebih leluasa mendominasi laut. Namun bentuk kapasitas yang pada saat itu berupa kancing satuan menjadikan pemain kebingungan ketika menghitung sisa kapasitas yang mereka miliki, dan jumlah maksimal limabelas kapasitas memancing membuat pemain mudah kehilangan manik-manik mereka.



Dikarenakan kesulitan yang ditemui dalam bentuk manik-manik penghitung kapasitas memancing, dan implementasi baru berupa trofi ikan, penulis merubah kartu kapasitas pancing menjadi kartu plakat ikan, sehingga kartu kapasitas memancing akan dijadikan satu dengan plakat ikan.

b) Tile Laut

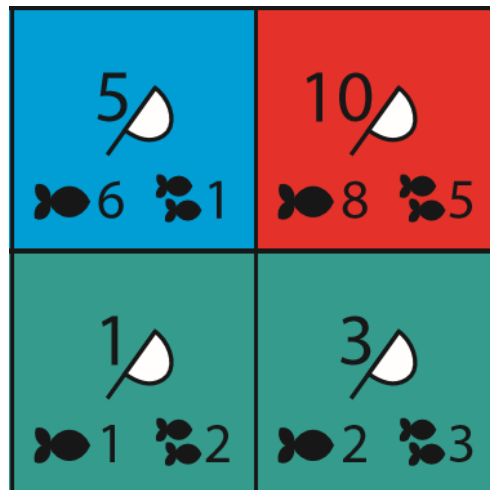
Desain awal dari tile laut berukuran 4 x 4 sentimeter dengan dua gambar yaitu laut dengan biru gelap untuk laut dalam dan laut dengan biru namun didominasi putih untuk laut dangkal, serta terdapat kartu berwarna merah yang termasuk ke dalam kartu spesial. Kartu memiliki dua sisi yaitu sisi bergambar laut dan sisi yang memiliki ikon jumlah ikan yang didapat dan kapasitas pancing.



Gambar 3.37 Desain *Tile* Laut Pada *Playtest* Awal  
(<https://thumbs.dreamstime.com/z/sea-waves-view-top-as-cruise-ship-leaves-amazing-pattern-46444004.jpg>)

Dikarenakan gambar yang jauh berbeda, pemain tidak terlihat kesusahan untuk mengingat *tile* mana yang merupakan *tile*

laut dalam dan *tile* laut dangkal, namun mereka merasa *tile* masih kurang representatif.

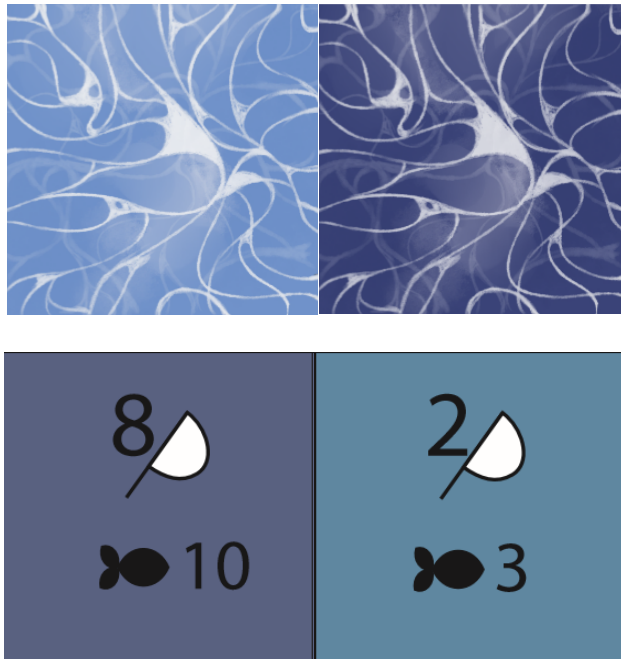


Gambar 3.38 Desain *Tile* Laut yang Digunakan di *Playtest* Awal

Sedangkan bagian belakang *tile* kartu berisi informasi berupa kapasitas tangkapan yang ditandai dengan gambar jaring, dan juga jumlah koin yang didapat oleh pemain yang ditandai oleh gambar ikan besar dan dua ikan kecil. Pada desain awal, jumlah ikan yang bisa didapat pemain adalah dengan cara mengalikan jumlah ikan besar dengan angka dua (2) dan mengalikan jumlah ikan kecil dengan angka satu (1), namun sistem ini malah membuat pemain kesusahan untuk menentukan jumlah koin yang mereka dapat.

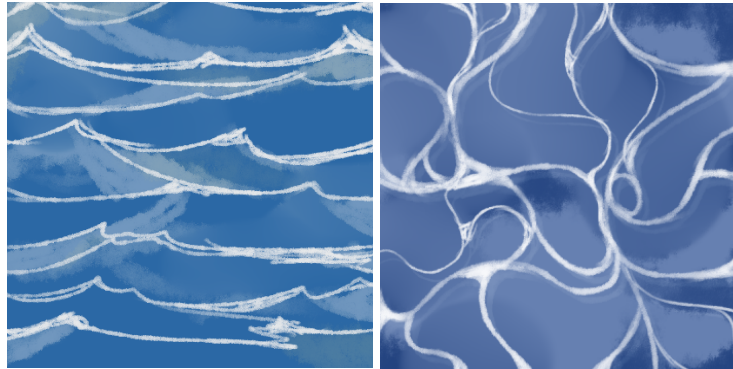
Dikarenakan kesulitan pemain untuk menghitung jumlah koin yang seharusnya mereka dapatkan, penulis merubah desain kartu namun tetap dengan ukuran 4 x 4 sentimeter. Desain laut menggunakan *prototype* dari eksplorasi visual yang telah

dilakukan, serta jumlah ikon ikan digabungkan menjadi satu seiring dengan penyesuaian jumlah ikan dan koin.



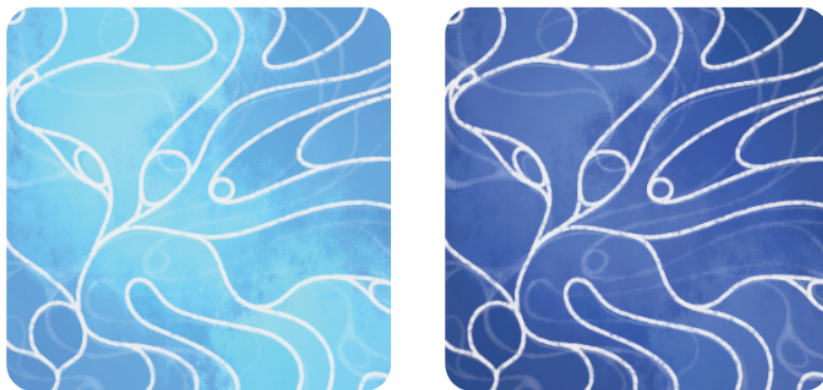
Gambar 3.39 Desain *Tile* Yang Digunakan untuk *Prototype Day*

Dengan ukuran yang baru, pemain dapat lebih mudah untuk menghitung jumlah koin yang seharusnya mereka dapat hanya dengan menambah jumlah ikan yang ditandai dengan ikon ikan, sedangkan perbedaan warna yang signifikan dapat memudahkan pemain untuk membedakan kedua tile. Namun dikarenakan ukuran yang dirasa terlalu kecil, penulis akhirnya merubah ukuran kartu menjadi 6 x 6 sentimeter, hal ini agar pemain bisa dengan mudah membalik kartu.



Gambar 3.40 Alternatif Ilustrasi *Tile* Laut

Selain desain yang digunakan untuk media *prototype*, penulis telah membuat beberapa alternatif desain namun tidak seluruhnya akan digunakan dalam *prototype*, serta masih memiliki kemungkinan untuk sepenuhnya berubah. Alternatif dibuat untuk mengeksplor lebih banyak gaya yang bisa didapat dari eksplorasi visual yang telah ditetapkan.



Gambar 3.41 Desain Ketiga *Tile* Laut

Bentuk final dari kartu tile laut adalah perubahan aset dengan menggunakan gaya visual yang telah dipilih penulis untuk

keseluruhan boardgame. Warna dibuat menjadi lebih kontras dengan dua warna: biru tua dan biru muda untuk menandakan tile laut dalam dan tile laut dangkal secara berurutan, sehingga diharapkan meminimalisir kebingungan pemain. Sedangkan bagian dalam tile laut mendapat perubahan yang cukup drastic, dimulai dari desain berikut yang memiliki icon jaring dan ikan baru.



Gambar 3.42 Alternatif Muka Kartu

Namun seluruh desain di atas sulit dibaca diakibatkan banyaknya ornament yang berada di background serta bentuk icon yang masih membingungkan. Sehingga terjadi perombakan bentuk dalam tile laut menjadi beberapa alternatif.



Gambar 3.43 Alternatif Muka Kartu Dengan Gaya berbeda

Dari alternatif yang berhasil diciptakan, diambil garis tengah di mana desain bisa dengan mudah dibaca dan tetap terlihat menarik, dengan menggunakan aksens visual yang khas untuk boardgame ini, penulis mendapatkan desain final.



Gambar 3.44 Perubahan Muka Kartu ke Desain Akhir

Menggunakan icon jaring dan ikan baru serta font yang mendukung, penulis mendapatkan desain yang mudah dibaca yang nantinya akan digunakan dalam boardgame ini. Penulis menggunakan font serif “Gabriela Regular” yang memiliki ketebalan body yang cukup tebal agar angka terbaca dengan jelas oleh para pemain.

#### c) Koin





Gambar 3.45 Pengganti Koin Pada Permainan Awal

Desain awal koin memiliki tiga jenis, koin 1, 5 dan 10, namun pada tahap awal penulis menggunakan substitusi merupakan kancing biru sebagai pengganti koin 1 dan kancing bintang sebagai koin 5, dan tanpa koin 10. Dikarenakan ukuran dan bentuk yang berbeda, pemain belum mengalami kesulitan untuk membedakan kedua komponen.



Gambar 3.46 Desain Awal Koin

Desain kedua dari koin menggunakan desain gayanya telah dipilih dari eksplorasi visual yang digunakan oleh penulis, penggunaan warna diambil dari moodboard yang telah didapat. Ukuran koin akan diperkirakan berdiameter 1.5 cm sampai 2 cm.



Gambar 3.47 Desain Ketiga Koin

Desain final dari desain koin menggunakan gaya visual yang telah dipilih penulis untuk keseluruhan boardgame, warna diubah menjadi tanpa shading untuk menjaga keterbacaan tulisan di atas koin, font pada koin juga diganti menjadi font yang lebih tebal, font yang digunakan sama dengan tile laut, yaitu “Gabriela Regular”, serta pemberian aksan di sekitar koin dengan ikon ikan menjadi salah satu ciri khas dari gaya visual yang dipilih.



Gambar 3.48 Perubahan Punggung Koin

Pada bagian belakang koin terdapat pergantian yang dimulai dari gambar pojok kiri, dimana desain awal menggunakan gaya geometris dengan lingkaran dan lingkaran terputus di dalamnya, namun desain ini tidak dianggap dapat menyampaikan



maksud yang diinginkan oleh penulis bahwa benda tersebut adalah sebuah koin dan alat tukar layaknya koin Indonesia. Sehingga penulis mengambil inspirasi dari koin rupiah Indonesia yang memiliki aksen unik di bagian belakangnya untuk menciptakan desain final. Pada desain akhir, terdapat aksen ombak berbentuk lingkaran dengan dua ekor ikan.

d) Kartu Plakat Ikan

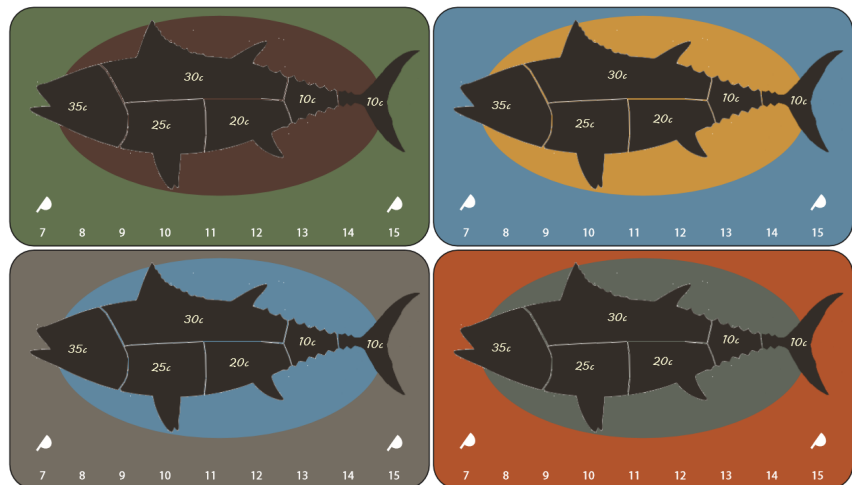
Pengimplementasian sistem baru mengenai trofi ikan merubah bentuk kartu kapasitas pancing menjadi kartu plakat ikan sekaligus merangkap tracker kapasitas pancing. Referensi dari desain adalah trofi ikan marlin yang digantung namun dengan enam bagian terpisah. Pada bagian bawah kartu terdapat tracker yang dapat pemain gunakan untuk mengingat jumlah kapasitas pancing yang mereka miliki.



Gambar 3.49 Inspirasi Plakat Ikan

([https://cdn11.bigcommerce.com/s-241f7/images/stencil/2048x2048/products/557/1528/Blue\\_Marlin\\_Trophy\\_Mount\\_\\_10214.1342797990.jpg?c=2](https://cdn11.bigcommerce.com/s-241f7/images/stencil/2048x2048/products/557/1528/Blue_Marlin_Trophy_Mount__10214.1342797990.jpg?c=2))

Namun alih-alih ikan merlin, penulis menggunakan ikan tuna sebagai pengenalan kepada pemain bahwa ikan tuna dan cakalang merupakan salah satu komoditas terbesar di Indonesia. Sehingga didapat desain awal kartu menjadi seperti berikut.



Gambar 3.50 Desain Awal Plakat Ikan

Warna yang digunakan adalah warna temporer untuk menciptakan replika siluet dari trofi ikan marlin, namun dengan gambar ikan tuna yang sudah dibagi menjadi setiap part yang nantinya harus dikumpulkan oleh pemain. Pada setiap bagian ikan tuna terdapat harga yang menunjukkan harga yang harus dibayar pemain untuk membeli bagian tersebut. Pada bagian bawah kartu terdapat tracker kapasitas pancing yang bisa digunakan oleh pemain untuk mengingat kapasitas pancing masing-masing. Untuk

desain awal, tracker menggunakan paperclip yang diselipkan pada bawah kartu.



Gambar 3.51 Desain Kedua Plakat Ikan

Bentuk kedua dari plakat ikan adalah menggunakan aset percobaan dari eksplorasi visual yang telah dibuat, untuk siluet ikan masih menggunakan stok foto, hal ini untuk mencoba mereplika desain trofi ikan menggunakan style yang nantinya akan dicoba diterapkan kepada *prototype* untuk kedepannya. Pada bagian bawah kartu masih terdapat *tracker* untuk kapasitas pancing yang bisa digunakan untuk pemain, dan alat penanda *tracker* masih menggunakan paperclip. Pada tahap ini, ukuran kartu berupa 16 cm x 8 cm.



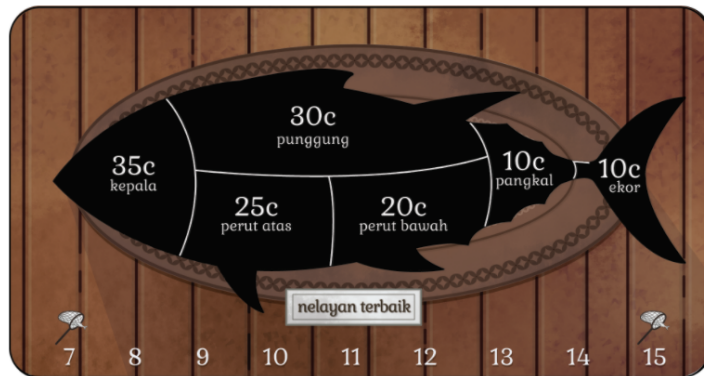
Gambar 3.52 Desain Ketiga Plakat Ikan

Bentuk ketiga dari plakat ikan menggunakan aset hampir final yang sudah dibuat oleh penulis, menggunakan style yang dipilih untuk keseluruhan boardgame, plakat berwarna putih untuk memberi perbedaan antara dinding kayu dengan bentuk plakat.



Gambar 3.53 Desain Keempat Plakat Ikan

Bentuk keempat dari plakat ikan menggunakan aset final yang dibuat oleh penulis menggunakan gaya yang dipilih untuk keseluruhan boardgame, warna plakat yang tergantung di dinding menjadi warna coklat dengan menambahkan aksan mirip aksan kawung, salah satu motif batik paling umum yang ada di Indonesia. Di atas angka penanda terdapat ikon jaring yang telah dibuat sebagai penanda maksud dari angka yang tertera di bawahnya.

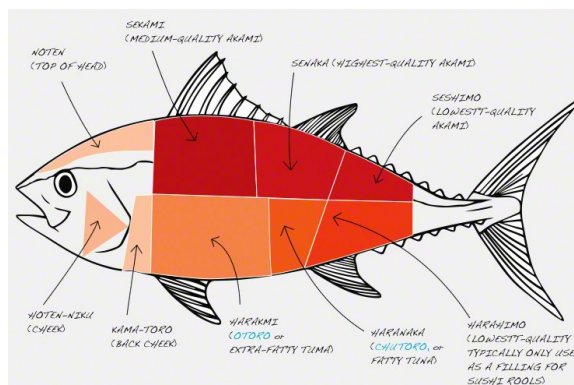


Gambar 3.54 Desain Akhir Plakat Ikan

Bentuk final dari plakat ikan adalah dengan ditambahkannya siluet ikan yang nantinya berguna sebagai informasi kepada para pemain mengenai jumlah koin yang harus dibayar untuk mendapatkan bagian ikan.

#### e) Bagian Ikan

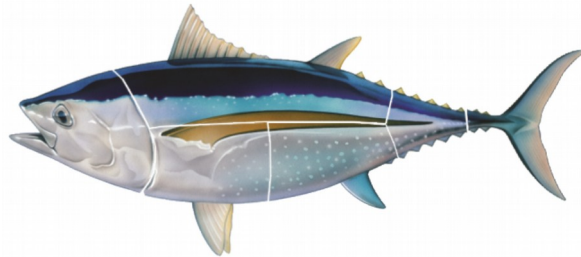
Pada bagian awal, bagian ikan digunakan menggunakan manual yaitu dengan kertas watercolor dan alat warna *watercolor*, hal ini dikarenakan penulis ingin mencoba untuk mengimplementasikan sistem jual beli ikan. Bagian ikan masih dibuat sembarang tanpa ukuran pasti, dan jumlah ikan dibuat sebanyak 4 set.



Gambar 3.55 Inspirasi Bagian Ikan

(<https://tapswineshop.com/wp-content/uploads/2018/01/tuna-anatomy.jpg>)

Tahap selanjutnya, penulis menentukan bagian tuna yang akan dipisah, hal ini terinspirasi dari potongan tuna yang digunakan untuk sushi. Dikarenakan belum adanya style visual yang dipilih pada waktu playtest awal, maka penulis menggunakan stock photo ikan tuna yang dibagi menjadi 6 bagian. 6 Bagian ini didapatkan setelah memperhitungkan probabilitas pemain mengumpulkan bagian ikan yang dibutuhkan dan agar permainan tidak terlalu lama, jika lebih dari 6 maka permainan bisa menjadi terlalu lama yang berakhir dengan permainan terlalu stagnan.



Gambar 3.56 Desain Awal Bagian Ikan

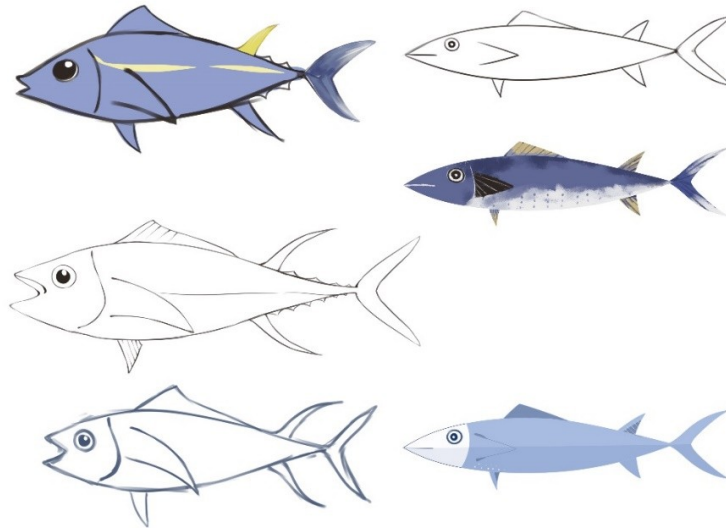
(<https://purepng.com-tuna->

[fishfoodfishanimalseamarineoceanseafoodaquatictuna-](https://purepng.com-tuna-fishfoodfishanimalseamarineoceanseafoodaquatictuna-)

[981524634598wntrs](https://purepng.com-tuna-fishfoodfishanimalseamarineoceanseafoodaquatictuna-981524634598wntrs))

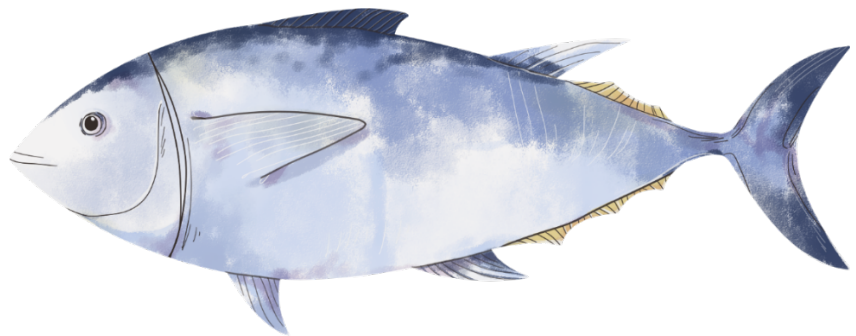
Bagian dari ikan dibagi menjadi 6 bagian, yaitu kepala, punggung, perut atas, perut bawah, pangkal ekor dan juga ekor, dengan ukuran ikan secara utuh kurang lebih berukuran 12cm. Maka setelah tahap ini, penulis akan merubah ilustrasi ikan menggunakan ilustrasi yang dibuat berdasarkan eksplorasi visual yang telah dilakukan. Sebelum itu, penulis telah membuat beberapa

alternatif visual yang akan diimplementasikan ke dalam boardgame.



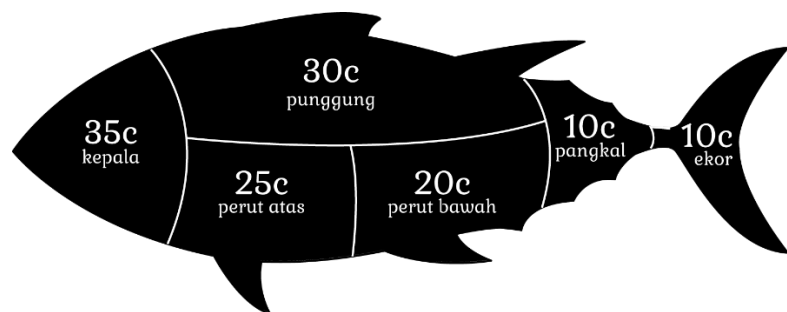
Gambar 3.57 Eksplorasi Visual Aset Ikan

Alternatif visual ini diambil dari *mood board* yang telah ditentukan di awal. Dari alternatif yang diberikan, penulis menentukan satu gaya visual yang nantinya akan dikembangkan menjadi komponen boardgame. Dari penelurusan gaya visual yang telah dilakukan, maka tercipta satu aset ikan yang nantinya akan diaplikasikan ke dalam permainan.



Gambar 3.58 Desain Akhir Aset Ikan

Desain ikan ini diikuti dengan diciptakannya siluet ikan dari bentuk ikan yang sama yang dimaksudkan untuk menjadi sumber informasi bagi pemain atas harga ikan yang perlu dibayarnya, siluet ikan ini akan ditempel bersama dengan plakat ikan untuk menciptakan bentuk final dari plakat ikan.



Gambar 3.59 Siluet Aset Ikan



Bentuk dari siluet ikan dibagi menjadi enam bagian mengikuti bagian ikan yang nantinya akan dijual di dalam permainan, penggunaan siluet ikan ini muncul pada bentuk final plakat ikan dan juga papan informasi.

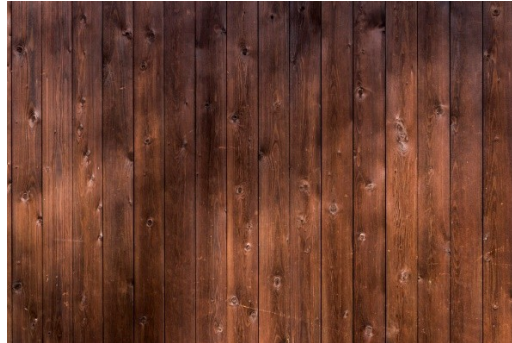
f) Boks Pasar

Komponen boks pasar muncul setelah adanya implementasi sistem permainan pembelian trofi ikan, boks pasar digunakan untuk menampung seluruh bagian ikan dan nantinya akan



Gambar 3.60 Pengaturan Awal Boks Pasar

Pada komponen box pasar, pada desain awal penulis menggunakan kotak yang sudah ada dan melubangi salah satu bagian kotak untuk tempat keluarnya bagian ikan. Boks pasar ini nantinya akan digunakan untuk menaruh seluruh bagian ikan agar tidak tercecer, dan nantinya lubang akan digunakan untuk mengeluarkan bagian ikan secara acak, sehingga bagian ikan yang akan berada di atas meja pasar tidak akan menentu. Untuk pembuatan boks pasar selanjutnya, penulis menggunakan tekstur yang diunduh untuk keperluan sementara.



Gambar 3.61 Aset Visual Yang Digunakan Untuk Tahap Awal

(<https://www.motosha.com/wp-content/uploads/wide-zoom-wood-planks-texture-1024x683.jpg>)

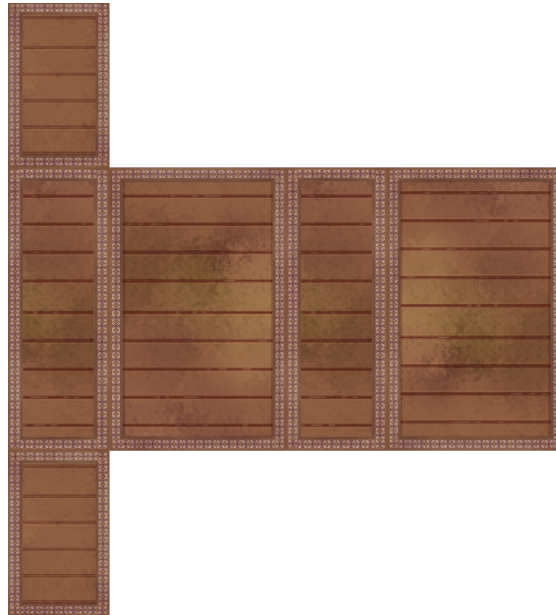
Sedangkan ukuran boks adalah 13cm x 8 cm x 4cm dengan seluruh bagian kotak menggunakan teksur yang sama, maka hasil dari desain awal boks pasar adalah sebagai berikut.



Gambar 3.62 Desain Kedua Boks Pasar

Menggunakan rangka ini, penulis telah mencoba ukuran lainnya, yaitu dengan panjang 16cm mengikuti panjang kartu plakat ikan, namun ternyata rasio tinggi dan panjang serta lebar kotak membuat kotak terlalu besar dan terkesan terlalu mengambil

tempat yang tidak perlu, sehingga penulis kembali menggunakan ukuran awal yaitu dengan panjang 13 cm. Bentuk kedua dari desain ini nantinya akan menggunakan desain yang telah dibuat oleh penulis.



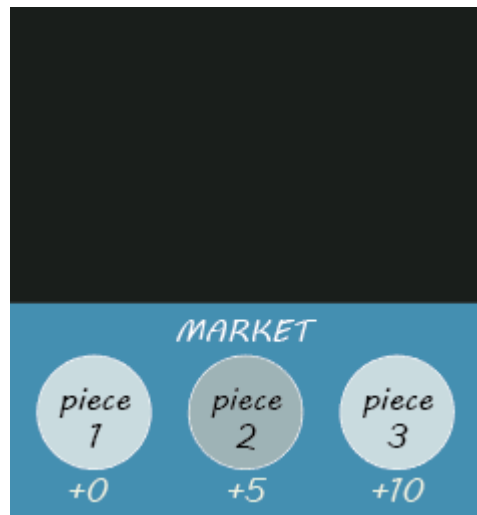
Gambar 3.63 Desain Ketiga Boks Pasar

Desain berikutnya dari boks pasar menggunakan aset yang telah dibuat oleh penulis, masih menggunakan tekstur seperti kayu dengan aksen ulir di sekitar bingkai boks.

#### g) Meja Pasar

Komponen meja pasar digunakan untuk menaruh bagian ikan sehingga tidak seluruh bagian ikan dapat diperjual belikan di saat yang bersamaan. Pada awalnya meja pasar menggunakan selebar karton dengan gambar 4 slot, namun setelah playtest, terdapat problem dimana pemain menang di ronde yang sama dikarenakan

kesempatan membeli bagian ikan yang sama akan satu sama lain. Sehingga penulis memutuskan untuk merubah jumlah slot pada meja pasar menjadi tiga buah.



Gambar 3.64 Desain Kedua Meja Pasar

Pada desain kedua meja pasar, penulis ingin menerapkan sistem conveyor belt, hal ini untuk menguji coba sistem baru yaitu dimana jika pemain ingin membeli bagian ikan yang berada di slot piece 2 atau piece 3 maka ia harus membayar sejumlah harga ikan ditambah dengan tambahan yang tertera dibawah setiap slot (+5 coin untuk piece 2 dan +10 untuk piece 3). Namun setelah diuji coba, sistem tersebut tidak berpengaruh banyak terhadap permainan sehingga penulis memutuskan untuk menghilangkan sistem conveyor belt tersebut.



Gambar 3.65 Desain Ketiga Meja Pasar

Pada desain ketiga dan desain yang digunakan pada *prototype* day, penulis menghilangkan angka yang terdapat dibawah slot bagian ikan untuk menghindari kebingungan. Jumlah slot kosong masih tiga buah untuk mendukung sistem permainan. Dimensi meja pasar merupakan 13 cm x 14 cm dengan bagian hitam pada meja pasar digunakan untuk menaruh boks pasar.



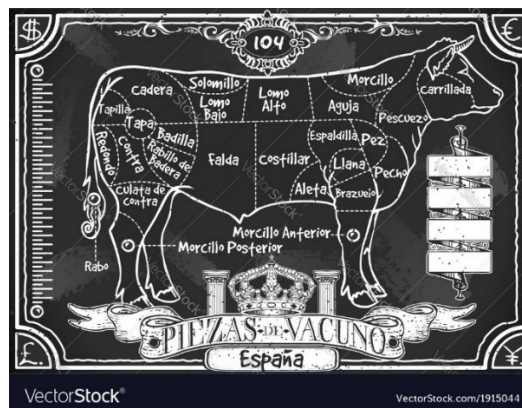
Gambar 3.66 Aset Meja

Pada desain keempat, penulis menggunakan gaya visual yang sudah diterapkan, mengganti visual meja pasar dengan papan kayu yang mensimulasikan sebuah meja yang terbuat dari kayu.

Penampilan meja pasar dibuat sederhana dengan tiga slot yang diperuntukkan untuk para pemain menaruh trofi yang akan dijual nantinya.

#### h) Papan Informasi

Papan informasi yang dibuat penulis dipergunakan untuk memberi tahu informasi kepada para pemain perihal harga bagian ikan yang harus pemain bayar. Penulis mendapat referensi berupa papan menu yang tersedia di café atau restoran digabungkan dengan ilustrasi anatomi penjagalan hewan ternak.



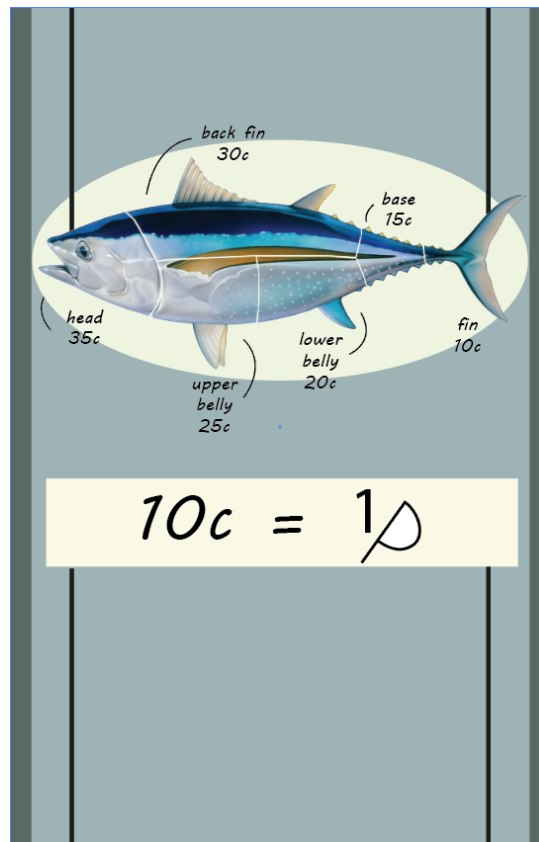
Gambar 3.67 Ilustrasi Anatomi Referensi Pembuatan Papan Informasi

(<https://cdn5.vectorstock.com/i/1000x1000/50/44/vintage-blackboard-of-spanish-cut-of-beef-vector-1915044.jpg>)



Gambar 3.68 Papan Menu Referensi Pembuatan Papan Informasi  
([https://cdn.displays2go.com/images/zoom/mnultbdsm.rw\\_zoom.jpg](https://cdn.displays2go.com/images/zoom/mnultbdsm.rw_zoom.jpg))

Referensi yang diambil menciptakan desain awal dalam papan informasi yaitu dengan menggunakan stok foto ikan tuna yang juga nantinya digunakan sebagai bagian trofi ikan. Desain masih dibuat dengan sederhana dan simpel menggunakan teknik vector agar informasinya dapat tersampaikan dengan jelas kepada pemain. Ukuran papan informasi adalah 13 cm x 20 cm yang nantinya akan dibuat berdiri di belakang boks pasar, menciptakan diorama pasar ikan.



Gambar 3.69 Desain Awal Papan Informasi

Desain berikutnya dari papan informasi menggunakan siluet ikan yang diciptakan pada bagian ‘bagian ikan’ hal ini diperuntukkan untuk mempermudah para pemain menavigasi harga yang tertera di papan informasi. Pembuatan papan informasi mengambil inspirasi dinding kayu dengan papan trofi ikan digambarkan digantung dengan sebuah tali. Keberadaan ulir di bagian atas dan bawah papan informasi diperuntukkan untuk memberi kesan ‘Indonesia’.





Gambar 3.70 Aset Papan Informasi

Serta keberadaan plang di bawah siluet ikan menandakan maksud dari papan informasi, serta menunjukkan setting tempat permainan bahwa sedang terjadi lelang trofi ikan di tempat tersebut (dan para pemain dapat membeli trofi ikan di tempat tersebut).

i) Token Palang Kayu



Gambar 3.71 Visual Token Palang Kayu

Token palang kayu yang dibuat penulis digunakan untuk menutupi slot pada meja pasar yang tidak digunakan, hal ini mengacu pada sistem permainan dimana slot kosong pada meja pasar haruslah berjumlah pemain dikurangi satu dengan maksimal tiga slot kosong. Token palang kayu dibuat menggunakan contoh aset visual yang dibuat pada eksplorasi visual. Token palang kayu berdiameter 3 cm dan disesuaikan dengan desain meja pasar. Token palang kayu terdapat dua buah untuk mengakomodasi jumlah pemain, dikarenakan gameplay memiliki jumlah minimal pemain dua orang dan maksimal pemain empat orang mengakibatkan terdapat minimal slot di meja pasar adalah satu dan maksimal tiga.

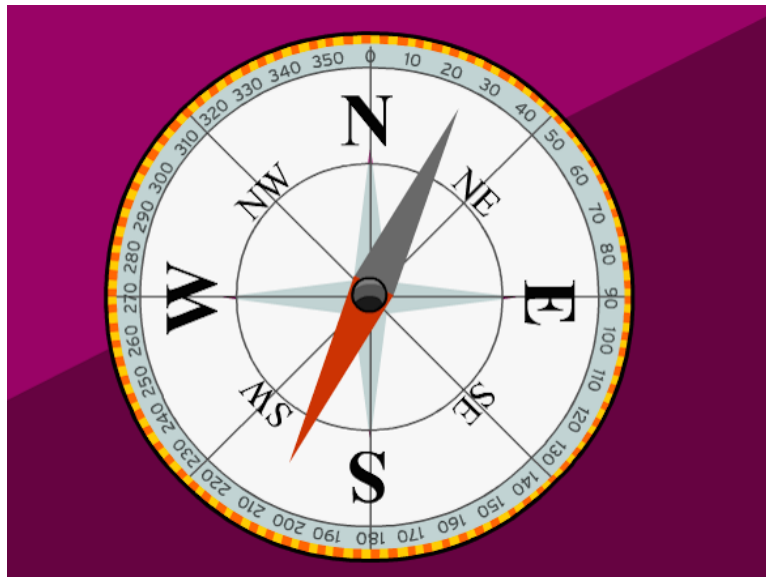


Gambar 3.72 Penempatan Token Palang Kayu Pada Meja Pasar

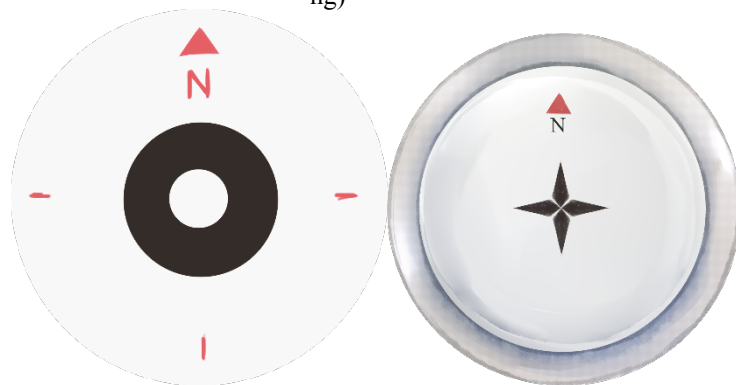
Setelah *alpha test* dan beberapa perubahan sistem dan penyesuaian, penulis merasa keberadaan token palang kayu tidak begitu dibutuhkan dikarenakan kini pemain membeli ikan sesuai giliran sehingga tidak ada bedanya dengan ada atau tidaknya token palang kayu. Sehingga setelah *prototype day*, keberadaan token palang kayu ditiadakan.

#### j) Token Pemancing Pertama

Token pemancing pertama digunakan sebagai penanda pemain mana yang menjadi pemancing pertama pada ronde tersebut. Penulis mendapatkan referensi desain dari bentuk kompas yang digunakan untuk menunjukkan mata angin, hal ini untuk membuat komponen yang seolah mendukung tema permainan yaitu memancing di lautan lepas.



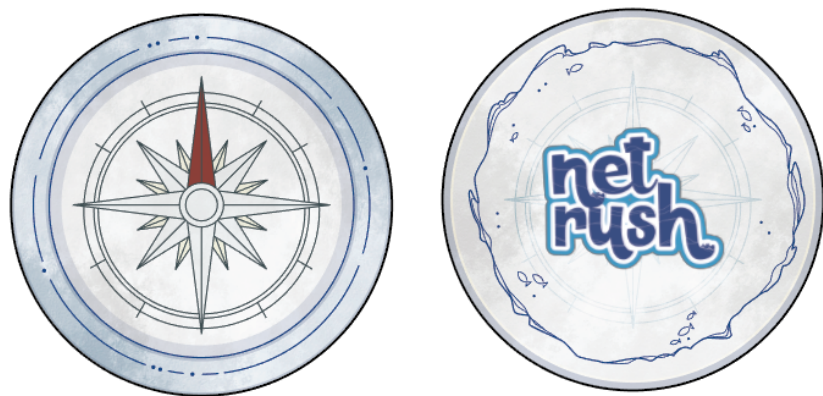
Gambar 3.73 Referensi Bentuk Token Pemain Pertama  
(<https://cdn.brainpop.com/technology/scienceandindustry/compass/screenshot1.png>)



Gambar 3.74 Desain Pertama dan Kedua Token Pemain Pertama

Untuk desain pertama penulis menggunakan gaya yang minimalis yang mereplika bentuk dari kompas tersebut, namun desain ini tidak dianggap representatif sehingga selanjutnya desain diubah menggunakan gaya visual yang telah dipilih penulis dalam eksplorasi gaya visual.

Desain kedua dari token pemain utama sudah menggunakan style yang akan diterapkan dalam board game namun masih dirasa kurang menunjukkan bentuk sebuah kompas. Dimensi dari token pemain pertama akan berkisar sekitar 7 cm hingga 8 cm.



Gambar 3.75 Aset Token Kompas

Desain ketiga dari token pemain pertama menggunakan gaya visual yang diterapkan pada keseluruhan board game, menggunakan kompas sebagai desain utama, di baliknya terdapat logo Net Rush. Token berukuran 5,5 cm x 5,5 cm pada desain final.

#### k) Kapal

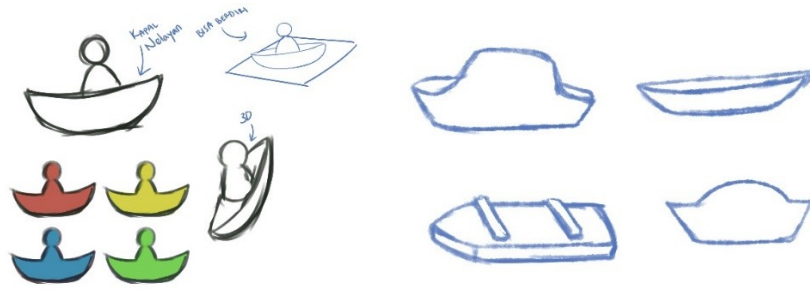
Penggunaan token kapal untuk pemain adalah menentukan dimana mereka akan melaut, hal ini untuk menghindari kemungkinan pemain lupa dimana mereka memilih tile laut yang akan mereka pancing, juga menjadi tracker yang pemain bisa gunakan jika mereka ingin bergerak ke tile laut yang lain. Untuk desain awal, penulis menggunakan kancing berwarna-warni yang cukup

mencolok dengan empat warna yang berbeda untuk dijadikan token kapal, hal ini dikarenakan kemudahan untuk menggerakkan token kapal tersebut dan warnanya yang berbeda dapat menghindari pemain salah mengambil kapalnya.



Gambar 3.76 Kancing Sebagai Substitusi Token Kapal

Pada desain kedua penulis mengganti token kapal dengan desain yang telah dibuat, hal ini memperhitungkan material serta bentuk kapal yang ingin dicapai, dikarenakan kapal haruslah dapat digenggam oleh pemain, penulis menciptakan desain kapal berbentuk 3D yang nantinya dapat dibuat dengan menggunakan potongan balok kayu yang diukir. Penulis tidak menggunakan teknik 3D printing dikarenakan tingkat kerumitan dan biaya yang jauh melebihi menggunakan balok kayu.



Gambar 3.77 Sketsa Kapal

Desain awal kapal pemain ditargetkan menjadi pion yang terlihat menarik dan mudah digenggam. Dengan mengambil inspirasi kapal nelayan yang banyak digunakan oleh nelayan Indonesia, penulis menciptakan siluet kapal yang nantinya akan diproduksi menggunakan laser cut pada medium kayu.

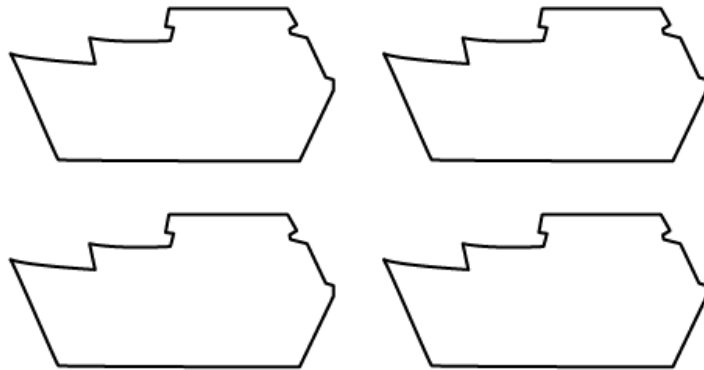


Gambar 3.78 Inspirasi Kapal

(<https://cdn2.tstatic.net/bangka/foto/bank/images/psdkp-kapal-ikan-asing.jpg>)

Berdasarkan bentuk kapal tersebut, penulis mendapatkan siluet kapal yang diinginkan, bentuk kapal cukup jelas serta tidak terlalu tipis sehingga mudah patah. Desain hanya berbentuk siluet karena

nantinya akan diproduksi dalam bentuk laser cut sehingga tidak diperlukan adanya aksen lainnya. Bentuk pion sebesar 3,5 cm x 1,8 cm dengan bahan akhir menggunakan multiplex.

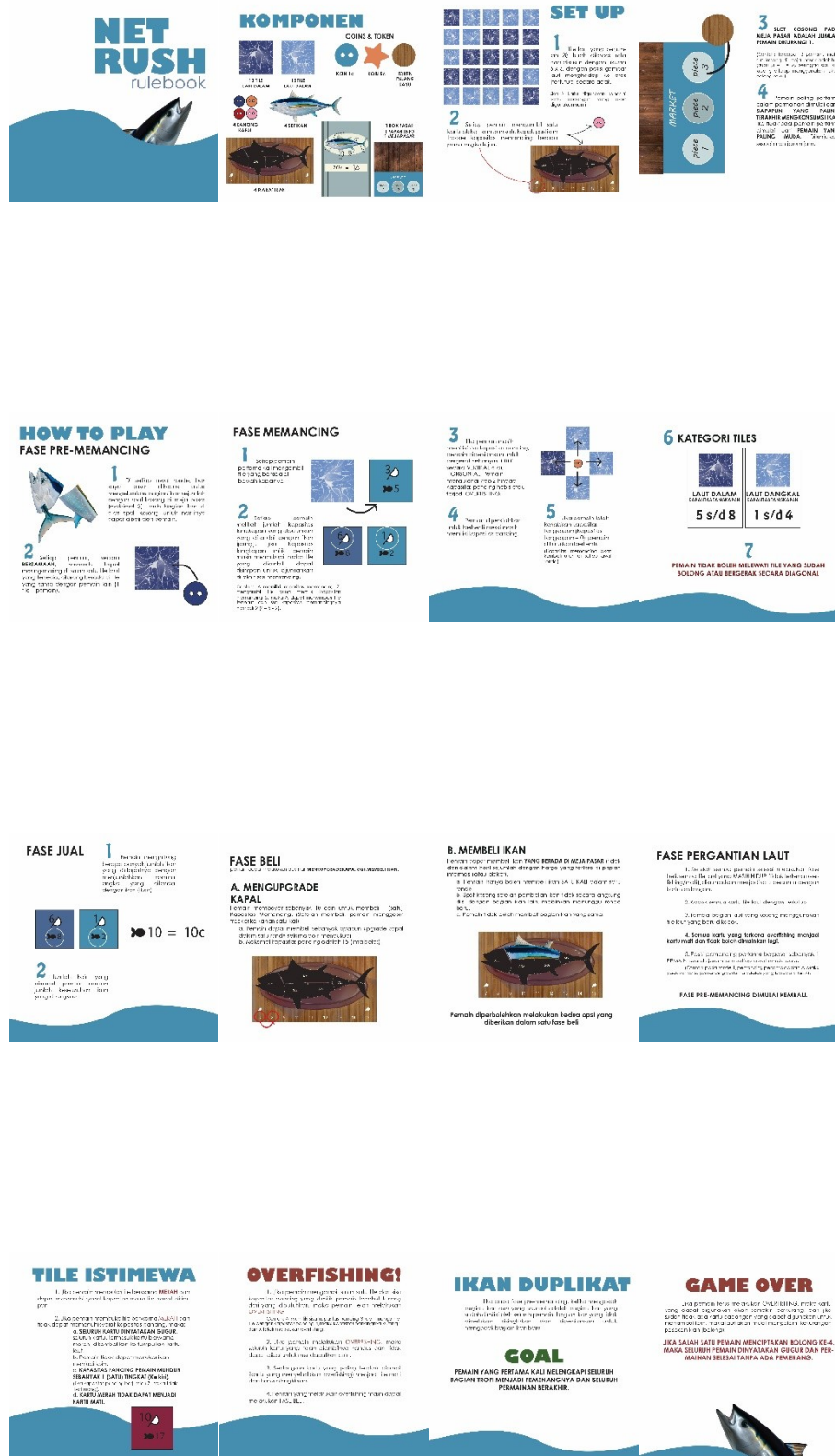


Gambar 3.79 Bentuk Siluet Kapal

#### l) Rulebook

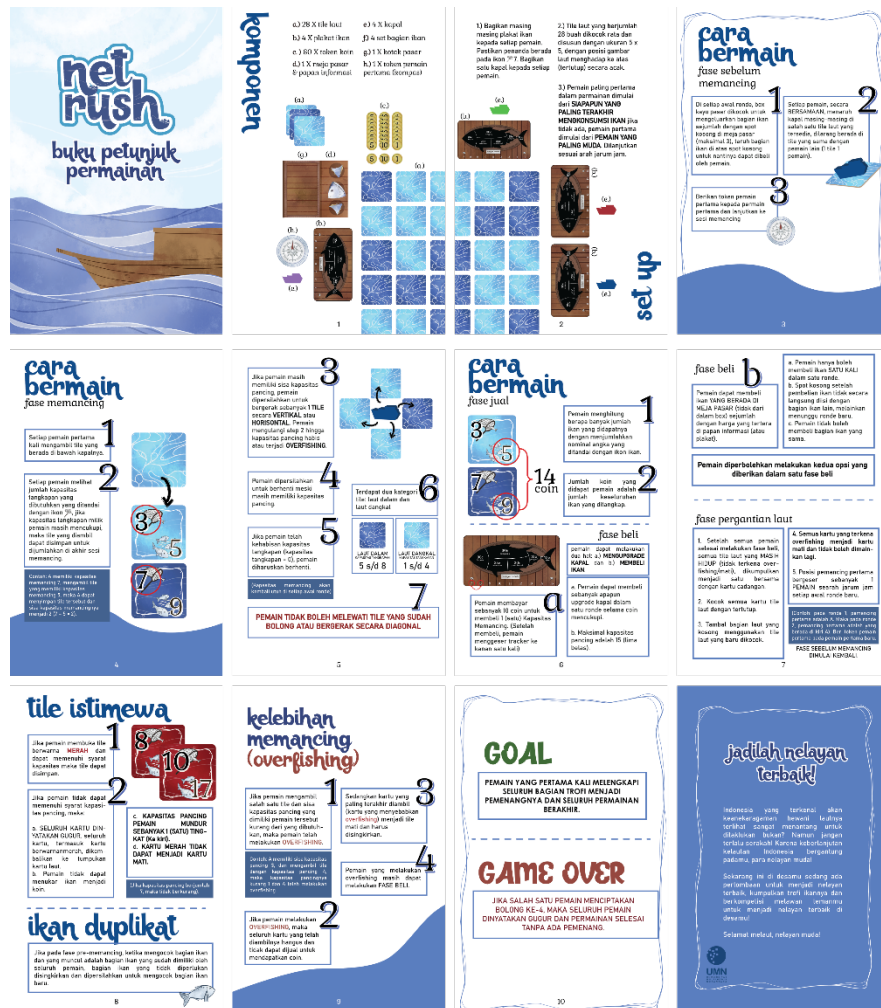
Desain awal rulebook dibuat sedetail mungkin untuk membantu pemain menavigasikan permainan, dibuat dalam layout persegi berukuran 15 cm x 15 cm, desain awal dari rulebook dibuat seminimalis mungkin dengan teknik flat vector untuk memudahkan para pemain mencerna informasi di dalam rulebook. Seluruh aset yang berada di dalam rulebook pada awalnya masih menggunakan stok foto atau desain yang telah diciptakan oleh penulis untuk kebutuhan *prototype* day.





Gambar 3.80 Desain Awal Rulebook

Rulebook terdiri dari 17 halaman dengan 2 untuk cover depan dan belakang, sedangkan 15 halaman sisanya untuk konten dan informasi. Informasi dalam rulebook meliputi komponen di dalam game, step by step permainan dan juga tata cara bermain. Desain berikutnya menggunakan gaya visual yang telah ditetapkan untuk keseluruhan board game, penulis menggunakan font antara lain adalah “Gabriella”, “Bahnschrift” sebagai dua font utama yang digunakan dalam rulebook termasuk keseluruhan komponen dalam board game.



Gambar 3.81 Aset Kedua Rulebook

Bentuk kedua dari *rulebook* terdiri dari 12 halaman atau 6 lembar dengan informasi yang disesuaikan dengan perubahan sistem yang terjadi. Pada bagian belakang *cover* terdapat narasi pendek mengenai cerita yang terjadi di dalam boardgame.

m) Media Informasi

Untuk memasarkan *boardgame*, maka dibutuhkan media informasi, maka dari itu dibawah ini merupakan contoh layout Instagram *story* yang dibuat untuk memasarkan ”Net Rush”.



Gambar 3.82 Media Informasi Net Rush